Bビーダマン爆外伝

IC custom system

DigitalB-DaARMOR

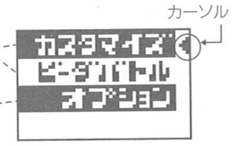
# デジタルビーダアーマー ホワイトプロス

## 取扱説明書

## ゲームのあそび方

「POWERキー」で電源を入れると、オープニングのあとメインメニューがでるよ。
やりたい項目をカーソルで選んで、これを見ながら覚えよう!

1 ビーダバトルモード P.7~
2 カスタマイズモード P.9~
3 オプションモード P.14
4 ビーダバトルのやり方 P.14~




※その他の内容もあそぶ前に必ず読んでね!!

©1998 HUDSON SOFT/TAKARA. All rights reserved.

あそびは文化 タカラ

## お願い

- 上着やズボンのポケットなど、本商品に「ヒネリ」や「曲げ」を加えるおそれのあるところには絶対に入れないでください
- 落としたり、たたいたり、分解したりしないでください。
- 暑さに弱いので、直接お日さまのあたるところや、自動車の中、暖房器具の近くには置かないでください。
- ホコリや湿気の多いところでの使用や保管はしないでください。
- 液晶画面をつついたり押したりしないでください。画面がこわれます。
- お手入れの時は、乾いた柔らかい布でやさしくふいてください。ぬれたぞうきんや、揮発性の液体(シンナー、ベンジンなど)は使わないでください。
- 別売りの「カスタムアーマーカード」を本体に差し込んだままで遊ばないでください。電池消耗によるデータ破損や、カードの破損の原因になります。
- 本商品に専用「カスタムアーマーカード」以外のカードを入れるのはおやめください。
- 本商品はマンガン乾電池専用商品です。他の電池は絶対に使用しないでください。また、電池の交換を正しく行わなかった場合、ゲームデータを消失してしまいます。「電池セット、交換のしかた」をよくお読みください。
- 通信ケーブルは、付属のものや、(株)タカラ指定のもののみを使用してください。
- この商品および専用カスタムアーマーカードのデータや攻略方法などについての質問にはお答えできません。
- 付属のダミーカードは、本体に電池を入れたあとは処分してください。

## おもな仕様

品名:デジタルビーダアーマー「ホワイトプロス」
本体寸法:135mm(H)x73.4mm(W)x36mm(D)
付属品:取扱説明書、通信ケーブル、単4マンガン乾電池2本
表示:ドットマトリクスLCD(51ドット×32ドット)
外部端子:右側に通信ケーブル対応端子、背面に専用カスタムアーマーカード用スロット
使用温度:5℃~40℃
電池寿命:1日20分使用で1カ月以上(ICカード、通信対戦により変化します)
使用電池:単4マンガン乾電池2本

1998年10月1日発行

お買い上げのお客様へ
商品についてのお問い合わせはお手数ですが「お客さまサービスセンター」までお願いいたします。
タカラではより安全で楽しいおもちゃづくりを目指して、常に研究、改良を行っております。お買い上げの時期により、同一商品の中にも多少の違いがある場合もありますのでご了承下さい。

株式会社タカラ
タカラお客さまサービスセンター
東京 〒125-8503 葛飾区青戸4-19-16 TEL(03)3602-3030
大阪 〒564-0063 吹田市江坂町1-17-14 江坂吉川ビル2F TEL(06)339-6673
※電話受付時間:月~金曜日(除く祝日)10時~17時



## 入っているもの

- デジタルビーダアーマー本体
- 単4乾電池2本
- 通信ケーブル1本
- 取扱説明書1部

## 各部の名称とはたらき

① POWERキー
電源を入れたり切ったりするのにつかいます。

② ▲▼ … カーソルキー
モードを選択したり、カーソルを移動させる場合に使用します

③ OK … OKキー (決定キー)
ゲームを前にすすめたり、選んだものを決定する場合に使用します

④ C … キャンセルキー
1つ前の入力画面に戻ったり、選んだものを取り消す場合に使用します

⑤ 通信ケーブル用端子
通信バトルのとき使用します。

⑥ 表示画面
ゲームのデータが表示されます

⑦ ICカードスロット
別売りのカスタムアーマーカードの差し込み口です



## こんなときには

| こんなときには | ここをたしかめてね |
|---|---|
| ●「POWERキー」を押しても画面に何もうつらない | ○乾電池は正しく入っていますか?<br>「電池のセット、交換のしかた」を見て、正しくセットしてください。<br>○乾電池が消耗していませんか?<br>「電池のセット、交換のしかた」を見て新しい電池に交換してください。<br>○リセットスイッチを押してみてください |
| ●電池が早くなくなってしまう | ○カスタムアーマーカードを差したままで遊んでいませんか?<br>カードを差したままですと急激に電池を消耗します。<br>カードを使った後は速やかに本体から外してください。 |
| ●画面にへんな文字や絵がでる | ○データがこわれています<br>リセットスイッチを押してください。<br>(リセットしてもビーダエネルギーやパーツデータは残っています) |
| ●ゲーム中に音がでない | ○「オプション」モードで「サウンド」がオフになっていませんか?<br>音を出すときは「オン」を選びましょう。 |
| ●ゲームデータが初期化されてしまった | ○マンガン乾電池以外の電池を使っていませんか?<br>指定以外の電池を使った場合、ゲーム進行のデータを保存できない場合があります。<br>○電池交換の際、電池を外してから15秒以上たってから交換しませんでしたか?<br>電池交換は15秒以内に行いましょう。<br>○電源が切れてから2日以上放置していませんか?<br>電源が切れてからデータをバックアップできるのは2日(約48時間)です。その間に電池を交換しましょう。 |
| ●別売りのカスタムアーマーカードのデータをうまく読み込めない<br>→「カードエラー」表示 | ○カスタムアーマーカードはICチップ内蔵の精密電子機器です。<br>取扱いにはカードに同封の説明書をよく読み注意してお使いください。<br>○カードを差し込む向きはあっていますか?<br>カードの説明書にしたがって正しくいれてください。<br>○本体の電源を入れた状態でカードを差し込んでいませんか?<br>カードは、本体に電源を入れる前に差しておいてください。<br>○入れたカードのデータがこわれていませんか?<br>お持ちでしたら他のカードで試してください。<br>また、データのこわれたカードは本体にも悪い影響を及ぼしますので、使わないでください。 |

## これだけは守ろう

●本製品をご使用の前に取扱説明書をよくお読みください。
お読みになったあとは大切に保管して下さい。

### ⚠ 注 意 (ちゅうい)

**保護者の方へ 必ずお読み下さい。**

●単4乾電池が付属されております。口の中には絶対に入れないでください
窒息などの危険があります。
●誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。
●液晶表示部にガラスを使用しています。乱暴な扱いをしないでください。
《電池を誤使用すると発熱・破裂・液漏れの恐れがあります。下記に注意してください。》
●充電式（ニカドなど）電池は、絶対に使用しないでください
●古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池をまぜて使わないでください。
●+ー（プラスマイナス）を正しくセットしてください。
●長時間遊ばないときは、必ずスイッチを切り電池を外してください。
●ショートさせたり充電、分解、加熱、火の中に入れたりしないでください。
●万一、電池からもれた液が目に入ったときはすぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。ひふや服に付いたときは水で洗ってください。
●遊んだ後は、必ず3才未満のお子様の手に触れないところに保管してください。

〈使用上の注意〉

○取扱説明書をよく読んでから遊んでください。
○水に濡れるおそれのある場所で使用しないでください。
○極端な高温・低温になるところ、ホコリや湿気の多いところでの使用・保管はお避けください。
○落としたりたたいたりなど、乱暴に扱かったり、分解したりしないでください。
○マンガン乾電池以外の電池を使った場合、記憶内容が失われることがあります。
○電池交換、電池の消耗の際に記憶内容が失われることがあります。予めご了承下さい。
○付属の通信ケーブルは通信対戦以外の目的では使用しないで下さい。

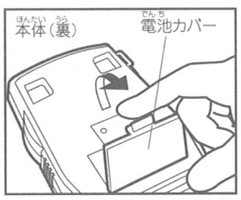
対象年齢　6才以上



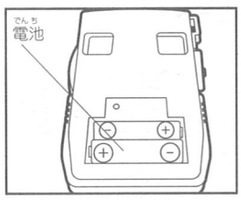
## 電池のセット、交換のしかた

※この商品は単4マンガン乾電池専用商品です。他の電池を使った場合、データ破損の原因になります。

**1** 右図のように本体裏の電池カバーに指をかけて引き上げてはずします。

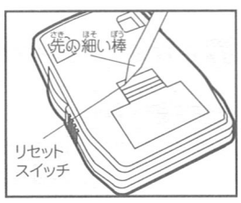



**2** 新しい電池2本を図のようにセットします。
（＋ー の向きに注意してください）




**3** 電池カバーを本体にセットして、「カチッ」と音がするまで上から押して閉じます。

**4** 電池を初めてセットしたり交換した際には、必ず右図のようにリセットスイッチを押してください。
※15秒以内に電池交換すれば、リセットしてもデータは消えません。




★ リセットスイッチを押さずにPOWERキーで電源を入れた場合には誤動作することがありますのでご注意ください。
リセットスイッチは先の細い棒で軽く押してください。

**注意!!**

電池がなくなってくると、自動でゲームが切れます。2日（48時間）以内に電池を交換して下さい。また、通常は使えるのにICカードを入れると電源が入らないのも電池がないためです。電池が切れた場合はできるだけ早めに新しい電池に交換して下さい。また、電池交換は15秒以内に行って下さい。それ以上時間がかかった場合は、データがすべて無くなり、初期化されてしまいます。
（初期化された場合は、電源を入れた時に右のしろボンマークがでます。）
自信のない人は大人の人に頼んで交換するようにしてください。

## 1 ビーダバトルモード説明

ビーダアーマーによるバトルが「ビーダバトル」だ！
「ストーリーバトル」と「通信バトル」の2つのモードがあるぞ。

### ■ ストーリーバトル ◀

ストーリーバトルは、TV でおなじみのビーダマンたちやダークビーダと戦うモードだ。

**バトルの目的は2つ**
- バトルで消費するビーダマを手に入れる
- アーマーのパーツを手に入れてホワイトブロスを完成させる

**1** 画面にマップが表示されて、最初のバトルステージが点滅するので OK を押してビーダバトルスタートだ！（バトルは14ページの「バトルのやり方」を見よう）
※それぞれのステージで勝たないと、次には進めないよ。
※ステージ8は、地図のどこかでまっていると行けるよ。さがしてみよう！

**2** 相手に勝つと、パーツかビーダマのどちらかがもらえるよ。
何がもらえるかは、戦って確かめよう。
※パーツは必ずもらえるとは限らないから、全面クリアーしてもパーツがそろわない場合は再度戦ってみよう。

**3** バトルの始まりのとき君が乗るのは「ホワイトビーダアーマー」だ。バトルでパーツを手に入れ、ホワイトビーダアーマーをカスタマイズしよう。（カスタマイズモードを参照）
パーツが手に入るほど、君のアーマーは強くなり、5つのパーツを集めると、ホワイトブロスが完成だ！

※ここで手に入れたパーツはパーツストック（カスタマイズモードICカード参照）に保存されます。



### ■ 通信バトル ◀

通信ケーブルを使って、君のビーダアーマーと友達のビーダアーマーで、対戦するモードだ！　通信バトルで勝つと、以下のボーナスが発生する。

**バトルの目的は2つ**
- 負けた相手からパーツを奪い取る
- 勝ち数が増えるとビーダエネルギーがアップ！

特にビーダエネルギーのアップはバトルに大きく影響するからがんばって勝ち数を稼ごう!!（最高350までアップするぞ!）

**1** 通信ケーブルをお互いの本体左側のケーブル用端子につなごう。
※このとき、無理な力で押し込んだり、差し込んでから曲げたりしないようにしよう。故障の原因になるよ。

**2** 「対戦バトル」を選び OK を押すと、「BATTLE」画面のあと、通信状態を確認する「エントリースタンバイ」が表示される。
※この後2分間、相手がつながなければ、メインメニューに戻ります。

**3** その後は14ページの「バトルのやり方」を参考に戦おう。
（注意!!）通信対戦の途中では絶対にケーブルを抜かないで下さい。本体の故障の原因になります！

**4** 通信対戦では、勝つと相手からパーツを1個奪い取る事ができる。
奪ったパーツは君のビーダアーマーのパーツとして使えるぞ！
（奪えるパーツはランダムに決まる）
また、勝ち数が増えると、「ビーダエネルギー」がアップするんだ。
レベルアップは、8回、16回、24回～と8回ごとに3ポイントアップしてゆくぞ。
逆に負けると、自分のアーマーからランダムにパーツを1個奪われてしまう。
別のパーツを装着して、次のバトルをがんばろう。

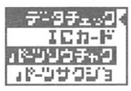
勝った側　　負けた側

〈注意!!〉パーツがゲットできてからケーブルを外そう。

# 2 カスタマイズモード説明

**「カスタマイズモード」は君のビーダアーマーの情報の確認や、オリジナルアーマーを作ったり、使えるパーツをICカードからダウンロードしたりするモードだ。**

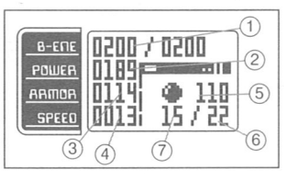
メインメニューから「カスタマイズ」を選んだあと、カーソルキーで各項目を選び、OKで進もう。




## 1. データチェック

「データチェック」を選ぶと、君がいま使っているビーダアーマーの全体図がでるぞ。(はじめはホワイトビーダアーマーです。)
その後OKを押すとスペックリストがみれるぞ。

### 「スペックリスト」の見方




**1 B-ENE ビーダエネルギー**

ビーダアーマーに乗るビーダマン(君のことだよ)の戦うためのエネルギー。バトルの時は、このエネルギーが無くなると負けになるが、バトルが終れば回復するぞ。この数値はアーマーの性能に関係無く、君の勝ち数でアップしてゆくぞ。(8回勝つごとに3ポイントずつ、最高350までアップするよ。)

**2 POWER 攻撃力**

君の乗るビーダアーマーの各パーツの総合攻撃力。これが多いほど相手に与えるダメージが大きい。装着するパーツで変わるよ。

**3 ARMOR 防御力**

君の乗るビーダアーマーの各パーツの総合防御力。これが多いほど、攻撃を受けた時のダメージが少ない。装着するパーツで変わるよ。



**4 SPEED 回避スピード**

君の乗るビーダアーマーが相手の攻撃をかわす速さ。これが多いほど、敵の攻撃をかわしやすくなる。装着するパーツで変わるよ。

**5 ビーダマ保管数**

君がストーリーバトルで貯めたビーダマの数だ。バトルの時に、この中からビーダアーマーにビーダマを補充する。ここのビーダマが無くなるとバトルの時にビーダマを使った攻撃、防御ができないぞ。いつも多めにビーダマを貯めておこう。

**6 アーマーマガジン**

君が乗るビーダアーマーが1回のバトルで使えるビーダマの数。
装着するパーツで変わる。

**7 所有ビーダマ数**

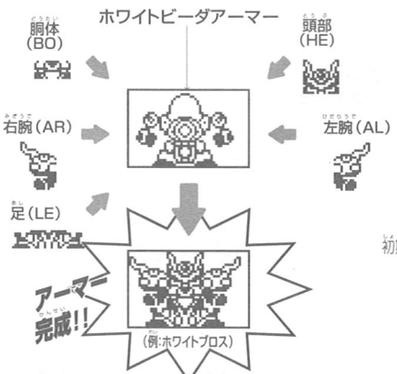
ビーダアーマーがいま持っているビーダマの数。
通常はゼロで、バトルの時に「アーマーマガジン」の分だけ「ビーダマ保管数」より補充される。(14ページ「ビーダバトルのやり方「バトルのスタート」」参照)
このビーダマはバトルで使うコマンドで消費してゆき、ここがゼロになるとビーダマを消費するコマンドは使えなくなるぞ。
バトルの時は、ここのビーダマの残数を考えて効率よく戦おう!!

## 2. ICカード

ここでは、別売のICカード「カスタムアーマーカード」を使って、パーツを手に入れる事ができるよ。〈注意!!〉ICカード「カスタムアーマーカード」は精密電子機器です。カードに同封の取扱説明書をよく読んで、注意事項を守ってお使いください。
デジタルビーダアーマーは、5つのパーツで出来ているが、もともとはパーツストックを本体内に持っていて、そこに保存しているパーツの組み合わせでアーマーを完成させているんだ。
そのパーツストックには、ストーリーバトルで手に入れたパーツを含めて約20個前後のパーツを保存できるよ。(何個保存できるかはそれぞれのパーツによって変わります。)
別売の「カスタムアーマーカード」からパーツを手に入れれば、自分のアーマーをカスタマイズすることができるぞ。



## 5. デジタルビーダアーマーとは?




①「デジタルビーダアーマー」は、初期データの「ホワイトビーダアーマー」をベースに、各パーツを組み込んで作りあげるんだ。だから、ストーリーバトルで手に入れる「ホワイトブロス」のパーツや、別売の「カスタムアーマーカード」を使って、自分だけのオリジナルビーダアーマーを作れるぞ!

初期のビーダアーマーの性能

カスタムしたビーダアーマーの性能(例ホワイトブロス)

②初期のビーダアーマーと各パーツには、それぞれに「攻撃力」「防御力」「スピード」「アーマーマガジン」「スペシャルコマンドデータ」が内蔵されている。初期のビーダアーマーと各パーツの合計値が君がつくったビーダアーマーの性能になるんだ。

③各パーツには右のようにスペシャルコマンド=攻撃/防御コマンドが内蔵されていて、あるパーツをつけるとそのコマンドが使える。(例:WB1BOをつけると「ブロスカノン」が攻撃のとき使える。)各コマンドには「消費ビーダマ」(ビーダバトルのやり方参照)があるぞ。各コマンドの攻撃、防御はセットアップしたビーダアーマーのトータルの攻撃、防御力で行うが、そのパワーの発揮率、発射回数、攻撃/防御場所などがそれぞれ違うぞ!特性を覚えて効果的に戦おう!

※「カウンターガード」は防御側が反撃ができる特別防御です。

各パーツの性能(例:ホワイトブロス)

| パーツ名 | 攻撃 | 防御 | スピード | スペシャルコマンド |
|---|---|---|---|---|
| WB1-HE | 028 | 022 | 02 | 攻 Pチャージ |
| WB1-BO | 029 | 017 | 02 | 攻 ブロスカノン |
| WB1-AR | 032 | 024 | 02 | 守 マルチガード |
| WB1-AL | 029 | 026 | 03 | 攻 ブロスクロー |
| WB1-LE | 026 | 020 | 03 | 攻 シュープレード |

攻 攻撃コマンド　守 防御コマンド



# 3 オプションモード説明

「オプション」は、音や画面の設定をするモードだ。メインメニューから「オプション」を選んでOKを押すと各内容の設定ができるよ。

**1 「サウンド」音の設定**

ゲーム中やキーを押したときに音を出すか出さないかの設定だ。「サウンド」にカーソルをもってきて、OKで「オン」「オフ」を切りかえよう。

**2 「コントラスト」画面の明るさの設定**

画面の明るさを調整できるよ。いまよりも画面を暗く(濃く)したいときは「コイ」にカーソルをもってきて、画面を明るく(薄く)したいときは「ウスイ」にカーソルをもってきて、それぞれOKで調整しよう。※「サウンド」「コントラスト」ともに設定がおわったらCでメインメニューにもどろう。

# 4 ビーダバトルのやりかた

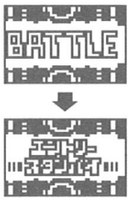
●ビーダアーマーのバトル「ビーダバトル」のやり方は、ストーリーモード通信対戦モードともに基本はいっしょだ。しっかり読んでマスターしよう。

バトルは野球と一緒で「先攻」「後攻」に別れて、交互に攻撃し、先に相手のビーダエネルギーをゼロにした方が勝ちだ!(ビーダエネルギーについては9ページ「スペックリストの見方」参照)

## ■ バトルのスタート

**1** ビーダバトルモードで、敵キャラクターや通信での対戦相手とのバトルが決まったら、「BATTLE」画面が表示される。

**2** 「対戦バトル」の時は、「BATTLE」画面のあと、通信状態を確認する「エントリースタンバイ」が表示されるよ。
※この時、2分間相手がつながなければ、メインメニューに戻ります。
※この内容は「ストーリーバトル」には出てきません。



**1** 電源を入れる前に本体うしろの「ICカードスロット」に別売のカスタムアーマーカードを入れよう。その後電源を入れてカスタマイズモードから「ICカード」を選ぼう。
パーツを追加できるかどうかの確認をして、
OKであれば「ICカードエントリー」　いっぱいであれば「メモリーオーバー」とでるぞ。

（メモリーオーバーの場合は、カスタマイズモードに戻ります。「パーツ削除」で保存しているパーツをいくつか減らさなければいけません。）

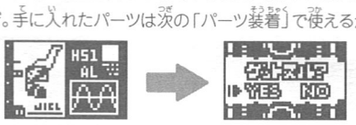
**2** ICカードがしっかりと入っていなかったり、カードのデータに問題がある場合
（「こんなときは」参照）、「カードエラー」が表示され、データの読み込みができません。

Cを押して終了しよう。

※電源を入れたあとにICカードを入れても同じ様に「カードエラー」となります。
電源を切ってからカードを入れなおそう。

**3** カードに問題が無い場合はカード内のアーマーの全体図が表示されます。パーツはひとつずつ手に入れます。カーソルキーで手に入れたいパーツを選んでOKで決定しよう。

**4** 選んだパーツの拡大図が表示されます。その後OKを押すと
「ゲットする?」と画面がでるので、手に入れる時は「YES」を選べば、パーツをゲットできるぞ。手に入れたパーツは次の「パーツ装着」で使えるからやってみよう。



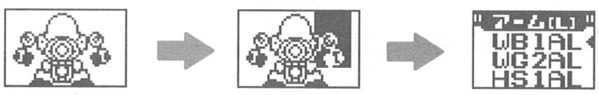

いらない場合は「NO」を選べば「カスタマイズモード」画面にもどります。



## 3. パーツ装着 ◀

ここでは、パーツストックにあるパーツを初期設定のアーマー「ホワイトビーダアーマー」や、いま君が使っているアーマーに装着し、オリジナルアーマーを作ることができるぞ。
（これをカスタマイズといいます。）

**1** 「パーツソウチャク」を選ぶと、今の君のアーマーが出てきます。その後変更したいパーツを選んでOKを押すと、そのパーツと交換できるストックしているパーツのリストが表示されます。




**2** 装着するパーツをOKで決定すると、
そのパーツの詳しい画面が表示されます。
OKで次に進みます。
今付いているパーツと使いたいパーツのチェンジ画面がでます。
良ければOKを押します。

**3** 新しいパーツを装着したアーマーの全体図が表示され、OKでスペックリストを表示、新しい君のビーダアーマーの性能を確認できます。
※初期設定の「ホワイトビーダアーマー」と装着したパーツの合計となります。

## 4. パーツ削除 ◀

ここでは、ストックしているパーツを削除することができるぞ。カスタマイズモードから「パーツサクジョ」を選ぶと、今持っているパーツのリストが表示されます。
削除したいパーツを選ぶと、確認画面「パーツキル」が表示されます。
これで良い場合はOKを押します。

※削除されたデータは復活できません!
パーツ削除は慎重にしよう。

ICカードを持っていれば、カードから入れたデータはまた読み込ませる事ができます。



**3** 次に自分のアーマーが表示される。その後1回のバトルで使えるビーダマが補充され、そのアーマーのスペック（性能のこと）が表示される。
「アーマーマガジン」より「ビーダマ保管数」が少ない場合はビーダマ保管数の分しかビーダマは補充されません。

※スペックリストの見方は「カスタマイズモード」参照。

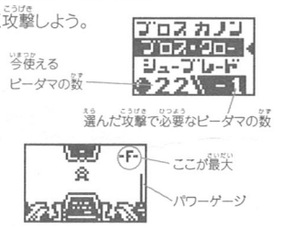
**4** ランダムで「先攻」「後攻」が決定し、バトルがスタートだ!!

**「先攻」→「攻撃」へ　　「後攻」→「防御」へ**

## ■ ATTACK / 攻撃 ◀

**1** 「ATTACK」画面の後、使用できる攻撃コマンドを選ぶ画面がでる。カーソルキーで表示されている攻撃コマンドを選ぶと、画面下に、そのコマンドで消費する「ビーダマ」の数が表示されるよ。（中にはビーダマを表示しないコマンドもある）
今持っているビーダマの数を考えて、効率よく攻撃しよう。

**2** コマンドが決まったらいよいよ攻撃だ!
画面右のパワーゲージが一番上のときにタイミングを計ってOKを押そう!このパワーゲージは相手への攻撃力に大きく影響するから、がんばってタイミングをつかもう。




**3** 通信対戦のときは相手の防御コマンドが決定していなければ「WAIT」と表示される。
攻撃可能になると、「ヒットキー!」と表示されるので、もう一度OKを押そう。
（これはストーリーバトルでは登場しません）

**4** 選んだ攻撃に合わせて、攻撃アニメーションがスタートする。その後、敵の回避アニメーションが画面に表示されるぞ。

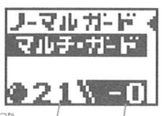


**5** 攻撃の結果が成功=「HIT」、失敗=「MISS」、
カウンターアタック（逆襲）=「カウンター」の各結果が表示される。
※カウンターアタックを受けると攻撃側がダメージを受け、ビーダエネルギーが減ります。

**6** 攻撃回数の分だけ④、⑤が繰り返され攻撃が終了。相手のビーダエネルギーがゼロになったら「WIN」と表示され勝利となる。相手のビーダエネルギーがまだある場合は、自分のアーマーのスペックチェック画面が登場し、「防御」へと移る。

## ■ GUARD / 防御 ◀

**1** 「GUARD」画面の後、使用できる防御コマンドを選ぶ画面がでる。カーソルキーで表示されている防御コマンドを選ぶと、画面下に、そのコマンドで消費する「ビーダマ」の数が表示されるよ。（中にはビーダマを消費しないコマンドもある）




今持っているビーダマの数を考えて、
効率よく防御しよう。

**2** コマンドが決まったら、防御する場所を選ぼう。場所は「頭部」「胴体」「右腕」「左腕」「足」の5ケ所のうちから選ぶ。選べる場所の数はコマンドによって違う。
また、防御している場所は相手の攻撃にあってもガードされダメージを受けないぞ!

**3** 通信対戦のときは相手の攻撃コマンドが決定していなければ「WAIT」と表示される。
相手が攻撃を決定すると、相手からの攻撃が始まる。
（これはストーリーバトルでは登場しません）

**4** 相手の攻撃に合わせて、相手からの攻撃アニメーションがスタートする。
その後、防御側の回避アニメーションが画面に表示される。

**5** 防御の結果が、成功の場合は、「ガード」または「回避」、ダメージを受けた場合は、「ダメージ+減らされるビーダエネルギー数」を表示。
カウンターアタック（逆襲）成功の場合は「カウンター」が表示される。

**6** 相手の攻撃回数の分だけ④、⑤が繰り返され攻撃が終了。こちらのビーダエネルギーがゼロになったら「LOST」表示され負けとなる。こちらのビーダエネルギーがまだある場合は、自分のアーマーのスペックチェック画面が登場し、「攻撃」へと移る。

Bビーダマン

DigitalB-DaARMOR デジタルビーダアーマー シリーズ専用

# カスタムアーマーカードシリーズ 取扱説明書

あそびは文化 タカラ

©1998 HUDSON SOFT/TAKARA. All rights reserved.

## はいっているもの

①カスタムアーマーカード本体

②静電気防止カード保存袋（カードを入れている袋です）

③取扱説明書

## カードの各部のなまえ

（例：ブラッククラスター「BC1」）

（精密電子部品です）

## これだけは守ってね

※使用前に、注意事項や遊び方をよく読んでから遊んでください。
※この取扱説明書は読んだ後も大切に保管して下さい。

**《使用上の注意》**

○取扱説明書をよく読んでから遊んでください。
○このカードから「デジタルビーダアーマー」本体へのデータ追加は「デジタルビーダアーマー」本体の取扱説明書をよく読んで、指示にしたがって遊んでください。
○水に濡れるおそれのある場所で使用しないでください。
○極端な高温・低温になるところ、ホコリや湿気の多いところでの使用・保管はお避けください。
○落としたりたたいたり折り曲げたりなど、乱暴に扱わないで下さい。
○上着やズボンのポケットなど、本商品に「ヒネリ」や「曲げ」を加えるおそれのあるところには絶対に入れないでください。破損や紛失のおそれがあります。
○カードでのデータ読み出し中（デジタルビーダアーマー本体の「ICカード　モード」）のときに電源を切ったり、衝撃を与えたり、途中でのカードの取り出しなどはしないでください。ICチップ内のデータが壊れるおそれがあります。
○このカードでの「デジタルビーダアーマー」本体へのデータ追加が終了したら、すみやかに本体よりカードを外してください。本体に差し込んだままですと、「デジタルビーダアーマー」本体の電池を多量に消費し、本体側の記憶容量の破壊や、早期の電池消耗につながる場合があります。
○このカードは、「デジタルビーダアーマー」シリーズ以外での使用を絶対にしないでください。ICチップ内のデータが壊れるおそれがあります。
○カードのICチップ部に直接さわったり、金属物をあてることは絶対におやめください。静電気によりICチップ内のデータが壊れるおそれがあります。
○このカードは、「デジタルビーダアーマー」本体へのデータ書き出し（「ICカード　モード」です。）で使用しているとき以外は、付属の静電気防止の保存袋に大切に保管してください。
○このカードのデータや攻略方法などについての質問にはお答えできません。

対象年齢　6才以上

1998年　7月1日発行
MADE IN JAPAN

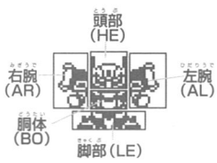
お買い上げのお客さまへ
商品についてのお問い合わせはお手数ですが「お客さまサービスセンター」までお願いいたします。
タカラではより安全で楽しいおもちゃづくりを目指して、常に研究、改良を行っております。お買い上げの時期により、同一商品の中にも多少の違いがある場合もありますのでご了承下さい。

株式会社タカラ
タカラお客さまサービスセンター
東京 〒125-8503 葛飾区青戸4-19-18 ☎(03)3602-3030
大阪 〒564-0063 吹田市江坂町1-17-14 江坂吉川ビル2F ☎(06)339-6673
※電話受付時間：月～金曜日（除く祝日）13時～17時
タカラのホームページ　http://www.takaratoys.co.jp

## カスタムアーマーカードのみかた

カスタムアーマーカードの裏面には、カード内に入っている、ビーダアーマーの各パーツのデータがのっている。よく見て君のカスタムの参考にしよう！！（例：ブラッククラスター「BC1」）

| ① PARTS NAME | ② POWER | ③ ARMOR | ④ SPEED | ⑤ SPECIAL COMMAND | ⑥ |
|---|---|---|---|---|---|
| BC1-HE | 024 | 024 | 03 | クラストガード | 防 |
| BC1-BO | 028 | 018 | 04 | クラスターカノン | 攻 |
| BC1-AR | 026 | 020 | 03 | サンダーショット | 攻 |
| BC1-AL | 031 | 015 | 02 | Sチャージ | 攻 |
| BC1-LE | 024 | 024 | 03 | MOダッシュ | 防 |




内蔵パーツデータ（例：ブラッククラスター）

①「PARTS NAME」=パーツ名
各パーツの名前、「アーマーの名前」+「場所」で構成される。

「場所」
HE=Head：頭部（あたま）
BO=Body：胴体（おなか）
AR=Arm Right：右腕
AL=Arm Left：左腕
LE=Leg：脚部（あし）

例：「BC1-HE」はブラッククラスター（BC1）の頭部（HE）のことです。

②「POWER」=攻撃力　各パーツがもつ攻撃力。
③「ARMOR」=防御力　各パーツがもつ防御力。
④「SPEED」=回避スピード　各パーツがもつ、攻撃をかわす速さ。

⑤「SPECIAL COMMAND」=攻撃／防御コマンド
各パーツがバトルの時に使える攻撃または防御の技=コマンドの名前。
各コマンドごとに特性がある。コマンドの中には能力アップの攻撃技や反撃（カウンターアタック）できる防御技もあるぞ！自分で確かめよう！

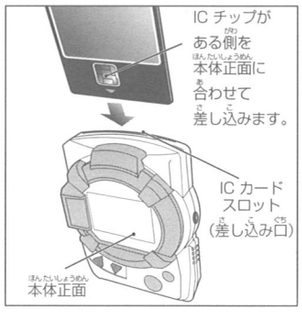
⑥コマンド特性
各コマンドが攻撃コマンドのものは「攻」、防御のものは「守」です。

※この他にも、各パーツはそれぞれ「アーマーマガジン（ビーダマを持てる数）」をもっています。
（デジタルビーダアーマー取扱説明書「スペックリストの見方」参照）

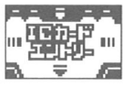
## あそびかた

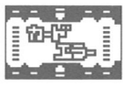
★注意：この商品は、別売の「デジタルビーダアーマー」の拡張商品です。別途「デジタルビーダアーマー」が必要ですのでご了承ください。

①「デジタルビーダアーマー」本体（以下　本体）に電源が入っていないことを確認してカスタムアーマーカード（以下カード）を本体背面の「ICカードスロット」に正しい方向で差し込みます。
※差し込み方向を間違えると「カードエラー」になります。
※カードは奥までしっかり差し込んで下さい。
※カードを差し込むときに、無理な力を入れたり、ねじったりしないで下さい。カードの破損の原因になります。




②本体の電源を入れ、カスタムモードから「ICカード」を選びます。
すると、本体側にパーツを追加できるかどうかを本体が確認します。
※本体に電源が入った状態でカードを差し込むと、「カードエラー」となります。
※追加できる場合は③に進み、できない場合は「メモリーオーバー」とでて、カスタムモードにもどります。「パーツ削除」で保存しているパーツを減らしましょう。（本体には約19～20のパーツが保存可能です。）




③カードのデータがちゃんとしているかどうか「ICカードエントリー」を行います。
データに問題がなければ、④に進みます。
※ここでカードのデータになんらかの問題がある場合は「カードエラー」が表示されます。そのカードは使用できません。

④カード内のアーマーの全体図が表示されます。
これから先は本体の説明書のカスタムモード「ICカード」を参考に使用してください。

⑤「ICカード」モードが終了したら、すみやかにカードを本体から外して、付属の保存袋にいれ大切に保管してください。
※カードを差し込んだままですと、いくつかのトラブルの原因となります。
（本書「これだけは守ってね」参照）かならず本体から外してください。